



PLASMA SWORD

NIGHTMARE
OF
BILSTEIN

CAPCOM

810-0088-50

 INTERACTIVE

PRECAUTIONS D'EMPLOI. A lire avant d'utiliser votre console Dreamcast™

ATTENTION

Toute personne utilisant une console Dreamcast™ se doit de lire les manuels d'utilisation de la console de jeu et du logiciel avant emploi. La présence d'une personne adulte responsable est fortement recommandée pour assister les mineurs qui auraient à utiliser la console Dreamcast™.

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT.

I. - Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. - Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS D'EMPLOI

Pour prévenir tout risque de blessure corporelle, d'endommagement ou de dysfonctionnement du matériel

- Assurez-vous que le disque ne tourne plus avant de l'enlever.
- Les disques GD-ROM de la console Dreamcast™ sont conçus pour fonctionner exclusivement avec la console Dreamcast™. N'utilisez pas un autre lecteur que la console Dreamcast™, et notamment pas un lecteur de CD-ROM.
- Assurez-vous qu'aucune empreinte digitale ni poussière ne sont présentes sur les faces du disque.
- Ne pliez pas le disque. Ne touchez pas ses surfaces, ne les rayez pas et n'apposez aucun signe dessus.
- Ne modifiez pas la largeur du trou central du disque et n'utilisez pas de disque fêlé, modifié de quelque sorte que ce soit ou réparé avec du ruban adhésif.
- N'écrivez pas et n'appliquez rien sur les surfaces du disque.
- Conservez le disque dans son boîtier original et ne l'exposez pas à de fortes températures ou à l'humidité.
- N'exposez pas le disque aux rayons du soleil ni à aucune source de chaleur.
- Utilisez un produit de nettoyage optique ainsi qu'un chiffon sec pour nettoyer la surface du disque, en glissant doucement depuis le centre vers les bords. N'utilisez jamais de produits chimiques tels que du benzène ou du dissolvant pour nettoyer un disque.

PRECAUTIONS D'EMPLOI RELATIVES A LA TELEVISION

Les images fixes peuvent endommager le tube de la télévision ou altérer les composants phosphorés du tube cathodique. Evitez l'utilisation répétée ou intensive de jeux vidéo sur les téléviseurs grand écran.

UTILISATION DES JEUX DREAMCAST™

Ce GD-ROM ne peut être utilisé qu'avec la console Dreamcast™. N'essayez pas de lire ce disque dans tout autre type de lecteur, notamment de CD-ROM ; vous risquez d'endommager les haut-parleurs. Ce jeu est conçu pour une utilisation ludique et familiale sur Dreamcast™ uniquement. Toute copie non autorisée, reproduction, location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation des lois en vigueur. Les personnages et événements présents dans ce jeu sont purement fictifs. Toute similitude avec des personnes vivantes ou ayant existé serait purement accidentelle.

SOMMAIRE

Une galaxie en guerre !	24	Personnages	35
Dreamcast™	25	Hayato	35
Commencer une partie	26	Black Hayato	35
Commandes par défaut	27	June	35
La manette Dreamcast™	27	Ele	35
L'arcade stick	28	Saturn	36
Vibration pack	28	Prince	36
L'écran de combat	29	Gamof	36
Règles de combat	30	Gantetsu	36
Comment gagner ?	30	Gerelt	37
Match nul	30	Claire	37
Modes de jeu	31	Vector	37
Arcade 1 ou 2 joueur(s)	31	Omega	37
Duel (Versus) 2 joueurs	31	Zelkin	38
Combat par équipe 1 ou 2 joueur(s)	32	Eagle	38
Entraînement	32	Gore	38
Options	33	Luca	38
Attaques spéciales	33	Blood	39
		Shaker	39
		Ghost Bilstein	39
		Bilstein	39
		VI Toujours A Votre Disposition	40
		Garantie limitée	41

DE LA PART DE CAPCOM ENTERTAINMENT

Merci d'avoir choisi PLASMA SWORD pour Dreamcast™. CAPCOM ENTERTAINMENT est fier de vous présenter ce nouveau jeu qui, nous l'espérons, vous apportera de longues heures de plaisir.

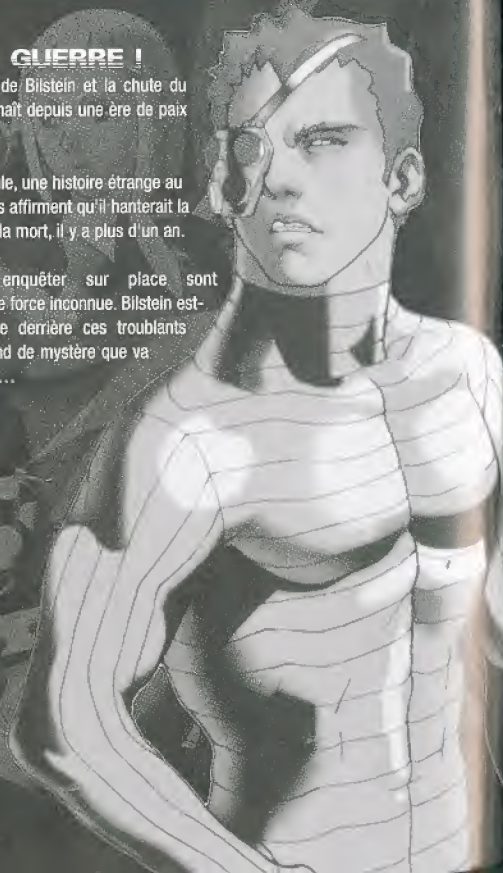
© 2000 CAPCOM CO. LTD. All rights reserved. CAPCOM and the CAPCOM LOGO are registered trademarks of CAPCOM CO. LTD. PLASMA SWORD is a registered trademark of CAPCOM CO. LTD. Published by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.

UNE GALAXIE EN GUERRE !

Un an s'est écoulé depuis la mort de Bilstein et la chute du "Quatrième Empire". La galaxie connaît depuis une ère de paix et de prospérité.

Mais une rumeur préoccupante circule, une histoire étrange au sujet du fantôme de Bilstein. Certains affirment qu'il hanterait la planète Zeta, sur laquelle il a trouvé la mort, il y a plus d'un an.

Les troupes envoyées pour enquêter sur place sont systématiquement annihilées par une force inconnue. Bilstein est-il toujours en vie ? Qui se cache derrière ces troublants événements sur Zeta ? C'est sur fond de mystère que va se dérouler la bataille qui s'annonce...

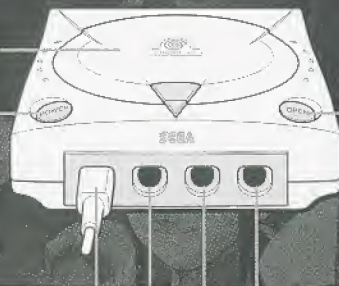


DREAMCAST™

Couvercle du
compartiment CD

Bouton POWER
Allume et éteint la
console

Bouton Open
Ouvre le couvercle du
compartiment CD



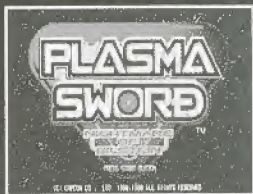
Ports de commande

Ces ports servent à connecter des manettes Dreamcast™ et d'autres périphériques de commandes.

De gauche à droite se trouvent les ports de commande : A, B, C et D.

Plasma Sword est un jeu pour un ou deux joueurs. Avant d'allumer la Dreamcast™ (interrupteur sur ON), connectez une ou plusieurs manettes ou tout autre contrôleur dans les ports prévus à cet effet.

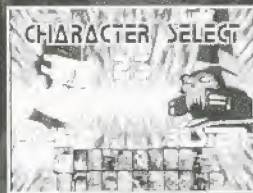
COMMENCER UNE PARTIE



1. L'écran titre s'affiche, appuyez sur le bouton START.



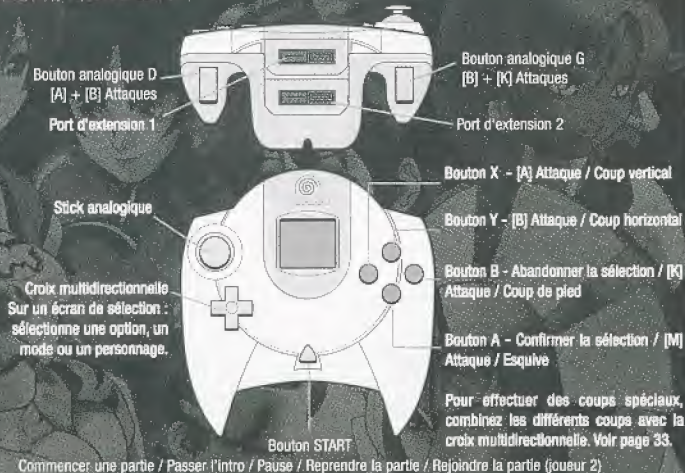
2. Appuyez sur les boutons de la croix directionnelle, utilisez le stick analogique ou les directions \uparrow \downarrow sur le joystick pour sélectionner un mode de jeu, puis appuyez sur le bouton A pour valider votre choix (pour en savoir plus sur les différents modes de jeux, reportez-vous à la page 31).



3. Sélectionnez un personnage puis appuyez sur le bouton A pour valider votre choix (pour en savoir plus sur les personnages, reportez-vous aux pages 35 à 39).

COMMANDES (PAR DÉFAUT)

LA MANETTE DREAMCAST™



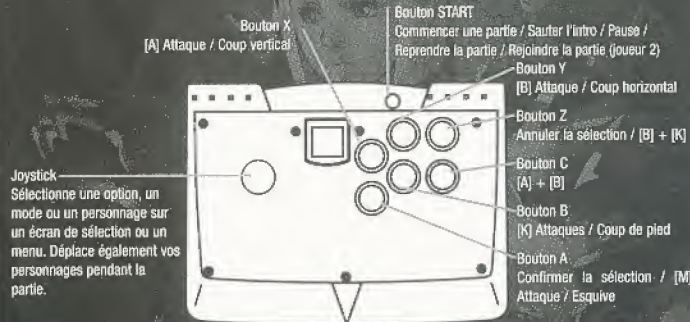
Pendant le jeu : déplacez votre personnage.

\uparrow Saut vertical	\downarrow S'accroupir	$\rightarrow\rightarrow$ Bondir vers l'avant
\rightarrow Saut en avant	\leftarrow S'accroupir / Blocage bas	$\leftarrow\leftarrow$ Bondir vers l'arrière
\rightarrow Avancer	\leftarrow Reculer / Blocage haut	\rightarrow Courir
\downarrow S'accroupir	\leftarrow Saut en arrière	

Ces commandes sont valables lorsque votre personnage est tourné vers la droite. Si votre personnage est tourné vers la gauche inversez les contrôles droite/gauche.

Ne touchez pas au stick analogique ni aux boutons analogiques G ou D lorsque vous allumez la Dreamcast™. Vous risquez de provoquer un dysfonctionnement lors de la procédure d'initialisation de la manette. Si cela arrivait, éteignez immédiatement votre Dreamcast™ (interrupteur sur OFF) et rallumez la (interrupteur sur ON) en prenant soin de ne pas toucher à la manette.

L'ARCADE STICK



VIBRATION PACK

Plasma Sword accepte le Vibration Pack. Lorsqu'il est inséré dans le port d'extension d'une manette Dreamcast™ ou de tout autre périphérique compatible, le Vibration Pack produit une vibration qui intensifie l'expérience ludique.

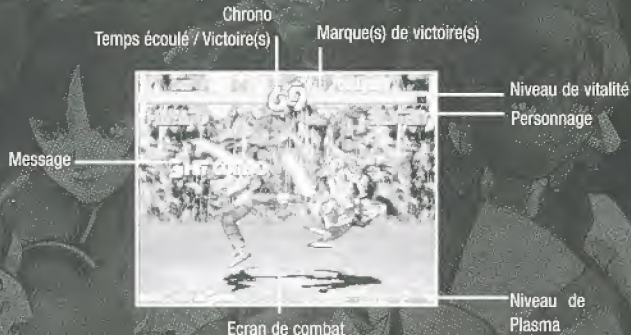
Notes

Plasma Sword est un jeu pour un ou deux joueurs. Connectez les manettes ou les autres périphériques avant d'allumer votre Dreamcast™ (interrupteur sur ON).

Vous pouvez revenir à l'écran titre, à tout moment de la partie, en maintenant simultanément enfoncés les boutons A, B, X, Y et le bouton START. Le programme de votre Dreamcast™ réinitialise alors le jeu, et l'écran titre s'affiche.

Vous pouvez changer la configuration des commandes dans "Button Config." du menu options.

L'ECRAN DE COMBAT (COMBAT SCREEN)



Temps écoulé / Victoire(s)

Indique le temps écoulé lors d'une partie solo et le nombre de victoires dans une partie à deux joueurs.

Chrono

Indique le temps restant pour le round en cours. Vous pouvez modifier la durée des rounds dans le menu options (voir page 33).

Niveau de vitalité

Diminue au fur et à mesure des attaques qu'on vous porte. Si la jauge d'un personnage tombe à zéro, il est mis K.O.

Personnage

Indique le nom de votre personnage.

Niveau de Plasma

Augmente à chaque fois que vous attaquez. Lorsque la barre est entièrement remplie, vous pouvez exécuter un coup puissant comme un Coup Plasma par exemple.

Marque de victoire

Indique la ou les victoires d'un personnage sur les rounds précédents.

Message

Les divers messages s'affichent dans cette zone.

RÈGLES DE COMBAT

COMMENT GAGNER ?

Chaque round dure 90 secondes par défaut ou prend fin lorsque le niveau de vitalité d'un des personnages tombe à zéro. Le premier joueur à remporter deux rounds sur trois (par défaut) gagne le match. A la fin du round, si aucun des deux personnage n'est K.O., le gagnant est celui qui possède le plus de vitalité.

MATCH NUL

Un match nul est déclaré lorsque les deux personnages tombent à zéro en vitalité au même moment (double K.O.) ou lorsque les deux personnages disposent d'autant de vitalité l'un que l'autre à la fin du round.

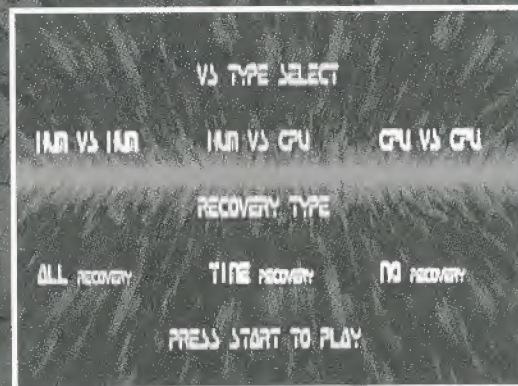
MODES DE JEUX

ARCADE (ARCADE) 1 OU 2 JOUEUR(S)

Suite de combats contre les personnages contrôlés par la console. Battez tous vos adversaires pour remporter la partie et assister à la séquence finale. Vous pouvez continuer la partie après avoir perdu en appuyant sur le bouton A pendant le compte à rebours.

DUEL (VERSUS) 2 JOUEURS

Défiiez votre meilleur ami pour enfin déterminer qui est le meilleur ! Vous pourrez choisir vos personnages, handicaps et tableau au début de chaque match.



COMBAT PAR ÉQUIPE (GROUP BATTLE) 1 OU 2 JOUEUR(S)

Choisissez de 1 à 5 personnages pour votre équipe et battez l'équipe adverse. La première équipe qui a vaincu tous ses adversaires remporte le match. Vous pouvez choisir entre les options suivantes :

Type Vs (Vs Type)

Humain contre Humain (Human vs Human) affrontement de 2 joueurs.
Humain contre Console (Hum vs CPU) mesurez vous à une équipe contrôlée par la console.
Console contre Console (CPU vs CPU) admirez un match entre deux équipes contrôlées par la console.

Type de récupération (Recovery type)

Choisissez ici la manière dont la vitalité se régénère entre chaque match.
Récupération totale la vitalité est complètement recouvrée.
Récupération temporelle la vitalité est récupérée en fonction du temps restant au chrono.
Pas de récupération la vitalité n'est pas rétablie.

ENTRAÎNEMENT (TRAINING)

Le mode idéal pour vous entraîner à enchaîner les coups ! Choisissez votre personnage et son adversaire. Appuyez sur le bouton START pour accéder au menu et ajuster les paramètres d'entraînement.

OPTIONS

- Difficulté** Ajoutez une étoile pour rendre l'adversaire plus coriace.
- Dégâts** Ajustez les dégâts subis par les personnages lors d'une attaque.
- Durée** Changez la durée d'un round.
- Rounds (contre Humain ou Console)** Changez le nombre de rounds pour chaque match.
- Sortie audio** Choisissez entre les modes Stéréo ou Mono.
- Configuration des commandes** Changez la configuration des commandes.
- Annuler** Rétablissez les paramètres par défaut.
- Visual Memory** Sauvegardez ou chargez vos données de jeu. Pour utiliser cette option vous devez insérer d'un Visual Memory (VM vendu séparément). Ce jeu nécessite 6 blocs mémoire libres sur le VM.
- Vibrations** Activez ou Désactivez le mode vibrations si vous disposez du Vibration Pack (fonction non disponible si vous utilisez l'Arcade Stick).
- Sortir** Retournez à l'écran de sélection des modes de jeux.

Note : lors d'une sauvegarde, ne jamais retirer le VM, déconnecter la manette ou éteindre votre Dreamcast™ (interrupteur sur OFF).

ATTAQUES SPÉCIALES

Pour les coups suivants, les combinaisons des boutons de la croix multidirectionnelle (ou des directions du Joystick) s'exécutent avec le personnage faisant face vers la droite. Inversez les directions droite/gauche si le personnage est tourné vers la gauche.

OPTION	
DIFFICULTY	4
DAMAGE LEVEL	4
TIME LIMIT	90
ROUNDS (VS CPU)	3
(VS HUN)	3
LOUD MODE	STEREO
BUTTON CONFIG.	
CANCEL	
MEMORY CARD	LOAD
VIBRATION	OFF
EXIT	
PRESS START TO EXIT	

- Enchaînement** (Pendant que votre adversaire est en train de tomber) ↑ + [A] ou [B] ou [K]
- Amorti** Lorsque votre personnage est projeté dans les airs, appuyez sur n'importe quel bouton au moment de son atterrissage.
- Plasma Combo** Appuyez successivement sur les boutons d'attaques. Différents ordres et combinaisons sont possibles.
- Niveau de Plasma** La jauge se remplit au fur et à mesure de vos attaques. Lorsque vous disposez d'une certaine quantité d'énergie dans la jauge, vous pouvez utiliser les coups suivants :
- Revanche du Plasma** (Nécessite une jauge à moitié du niveau 1) [A] + [M] (simultanément)
- Réflexion du Plasma** (Nécessite une jauge à moitié du niveau 1) [B] + [M] (simultanément)



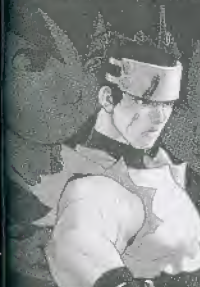
Revanche du Plasma



Réflexion du Plasma

- Champ de Plasma** (Nécessite une jauge au niveau 1) [B] + [K] (simultanément)
Si vous touchez votre adversaire avec votre Champ de Plasma, vous pouvez l'attirer dans votre Espace de Plasma, qui offre d'importants avantages à votre personnage.
- Coup Plasma** (Nécessite une jauge au niveau 1) ↓ ↘ → ou ↓ ↙ ← + [A] + [B] (simultanément)

HAYATO
CHASSEUR DE PRIMES



- Coups spéciaux**
- Shiden ↓ ↘ → + [B]
 - Shiden-kai ↓ ↙ ↘ + [B]
 - Guren → ↘ ↘ + [A] or [B]
 - Byakkohou → ↙ ↘ + [K] (au contact de l'adversaire)
 - Ashura ↓ ↘ ↓

- Coups Plasma**
- Engersu ↓ ↘ → + [A] + [B] Guren Tenpa
 - Rasetsuzan ↓ ↙ ← + [A] + [B] Kegen

- Champ de Plasma**
- Epée géante [B] + [K]

HAYATO NOIR
L'ÉVEIL DU MAL



ILINE
POUPÉE CHINOISE COURROUCÉE



- Coups spéciaux**
- Tir des étoiles ↓ ↘ → + [A]
 - Rêve brillant ↓ ↘ → + [K]
 - Coup de pied de la Comète ↓ ↙ ← + [K]
 - Tir aérien des étoiles ↓ ↘ → + [A] ou [B] (dans l'air)

- Coups Plasma**
- Big Bang ↓ ↘ → + [A] + [B] Etoile Filante
 - Trou Noir Heureux ↓ ↙ ← + [A] + [B]
 - Déplacement Météorique

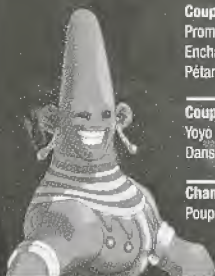
- Champ de Plasma**
- Projection Annulaire [B] + [K]

ELE
L'ANGE AU-DELÀ DU TEMPS



SATURN

CLOWN COMBATTANT



Coups spéciaux

Promenade du chien ↓ ↘ ↗ + [A] puis [A]
 Enchaînement de l'Acrobate ↓ ↘ ↗ + [B] (successivement)
 Pétaards Feu → ↘ ↗ + [K]

Coups Plasma

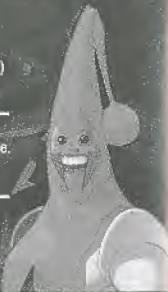
Yoyo Infini ↓ ↘ ↗ + [A] + [B] Figure de la Super Balle
 Danse avec moi ↓ ↘ ↗ + [A] + [B] Tourmoyer à ma façon.

Champ de Plasma

Poupée Explosive [B] + [K]

PRINCE

PRINCE DE SATURNE



GERELT

MATADOR GANDIN



Coups spéciaux

Tempête Andalouse ↓ ↘ ↗ + [A] (successivement) puis [B] ou [K]

Fiamenco Sanglant ↓ ↘ ↗ + [K]

Matador Volant ↓ ↘ ↗ + [A]

Coup Plasma

Fin de Spirale ↓ ↘ ↗ + [A] + [B]
 Millier d'explosions

Extase finale ↓ ↘ ↗ + [A] + [B]
 Scarlet Del Sol

Champ de Plasma

Déplacement Explosif [B] + [K]

CLAIRE

ESCRIMEUR ROUGE



GAMOF

GUERRIER DE LA FORÊT AU CŒUR PUR



Coups spéciaux

Torsion Gamo → ↘ ↗ ↖ + [K] (au contact de l'adversaire)
 Tacle Gamo ↓ ↘ ↗ + [B]
 Tornade Gamo ↓ ↘ ↗ + [B] (successivement)

Coup Plasma

Super Tornade Gamo ↓ ↘ ↗ + [A] + [B]
 Attaque de la bombe de 10 tonnes
 Tourbillon de Plasma Géant ↓ ↘ ↗ + [A] + [B]
 Gantetsu Destructeur Volant

Champ de Plasma

Projection automatique [B] + [K]

GANTETSU

CHIEN DE GUERRE VENGEUR



VECTOR

ARME ULTIME



Coups spéciaux

Bazooka Énergétique ↓ ↘ ↗ + [A]
 Bazooka Énergétique bas ↓ ↘ ↗ + [A]
 Laser Horizontal ↓ ↘ ↗ + [B]
 Laser Horizontal bas ↓ ↘ ↗ + [B]
 Blitz Fou → ↘ ↗ + [K]
 Forage Volant → ↘ ↗ + [K] puis ↓ + [K]

Coup Plasma

Mega Laser Horizontal ↓ ↘ ↗ + [A] + [B] Onde de choc Oméga
 Tir Satellite ↓ ↘ ↗ + [A] + [B] Tournoiement Sauvage

Champ de Plasma

Tir Automatique [B] + [K]

OMEGA

VECTEUR PROTOTYPE



ZELKIN

HOMME-OISEAU



Coups spéciaux

Javelot du Ciel N'importe quelle direction + [A] + [K]
 Destruction du Ciel ↓ ↓ ↓ + [K]
 Lame Ascensionnelle → ↓ ↓ + [A] (successivement)

Coup Plasma

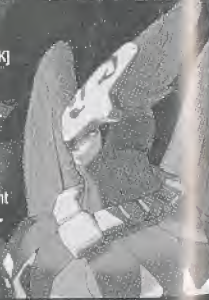
Phoenix Pourpre ↓ ↓ ↓ + [A] + [B] Destruction du Ciel de Kaiser
 Tempête Bleu ↓ ↓ ← + [A] + [B] Plume du Jugement

Champ de Plasma

Transformation [B] + [K]

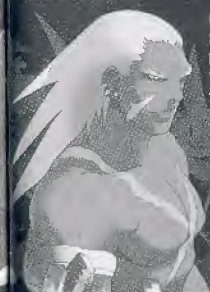
EAGLE

JUSTICE VOLANTE



BLOOD

HÉROS NOIR



Coups spéciaux

Surprise Sombre ↓ ↓ ↓ + [A] (successivement)
 Fausse Lame ↓ ↓ ← + [A]
 Tempête maléfique ↓ ↓ ↓ + [K]
 Tranchant Fatal → ↓ ↓ + [A]
 Téléportation → ↓ ↓ ou ← ↓ ↓ ou ↓ ↓ ←
 ou ↓ ↓ → + [M]

Coups Plasma

Coups Plasma ↓ ↓ ↓ + [A] + [B] Vulcain le Meurtrier
 Lame Sanglante ↓ ↓ ← + [A] + [B] Bras de l'Obscurité

Champ de Plasma

Arrêt du Temps [B] + [K]

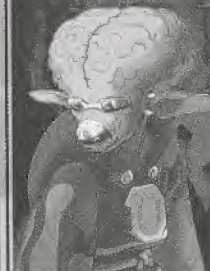
SHAKER

MASSACRE CRUEL



GORE

MAGICIEN FOU



Coups spéciaux

Projection de Flammes ↓ ↓ ↓ + [A]
 Conversation de la Composition ↓ ↓ ↓ + [B]
 Jambes Tournantes ↓ ↓ ← + [K]
 Force Centrifuge ↓ ↓ ↓ + [K]
 (quand l'adversaire est à terre)

Coup Plasma

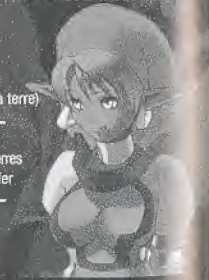
Invocation des Etoiles ↓ ↓ ↓ + [A] + [B] Chute de Pierres
 Succion Sombre ↓ ↓ ← + [A] + [B] Feu de l'Enfer

Champ de Plasma

Attaque Géante [B] + [K]

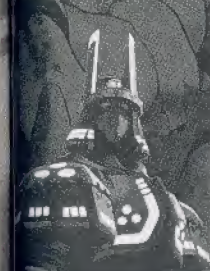
LUCA

MÉCHANCETÉ INNOCENTE



GHOST RILSTEIN

FANTÔME DU QUATRIÈME EMPIRE



Coups spéciaux

Vortex Sombre ↓ ↓ ↓ + [A]
 Épée Flamboyante → ↓ ↓ + [A] ou [B]
 Rilstein Final → ↓ ↓ ↓ ← + [K]
 Colosse Blindé ↓ ↓ ↓

Coup Plasma

Pause Fatale ↓ ↓ ↓ + [A] + [B] Fin du vortex Noir
 Embrassement ↓ ↓ ← + [A] + [B] Embrassement
 Cauchemardesque Cauchemardesque

Champ de Plasma

Pouvoir Infini [B] + [K]

RILSTEIN

TERREUR RESSUSCITÉE

